

Jurnal "Tata Arta" UNS, Vol. 2, No. 2, hlm. 158-170

Avni Laksmi Dara, Sigit Santoso, dan Binti Muchsini. *Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Akuntansi melalui Penerapan TGT Berbantu Media Kokami di SMK Harapan*. Agustus, 2016.

UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI MELALUI PENERAPAN TGT BERBANTU MEDIA KOKAMI DI SMK HARAPAN

Avni Laksmi Dara, Sigit Santoso, Binti Muchsini*

*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
avnilaksmidara@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this research is to improve the learning motivation and achievement in Accounting through the application of the mysterious card box-assisted teams games tournament (TGT) learning model at Harapan Vocational High School. This research used the classroom action research with two cycles. Each cycle consisted of four phases, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the research were the students as many as 36 in Grade X Accounting 2 of Harapan Vocational High School. The data of research used were the qualitative and quantitative ones, which were obtained from the teacher, the students, and documents. The questionnaire and test instruments were respectively validated by using the construct validity and the content validity. They were collected through observation, test, questionnaire, and documentation. The quantitative data were analyzed by using the statistical descriptive comparative analysis, and the qualitative ones were analyzed by using the critical analysis. The successfulness indicators of this research were the students' learning motivation reached at least 75% and the percentage of the students who fulfilled the minimum learning completeness was 75% with the score of at least 78. The result of research shows that the application of the mysterious card box-assisted TGT learning model can improve (1) the students' learning motivation as indicated by the improvement the average learning motivation from 68.27% in Cycle I to 78.09% in Cycle II; (2) the learning achievement in Accounting on the Transaction Document Management as indicated by the improvement of learning achievement in Accounting on the cognitive domain in which the percentage of the students who fulfilled the minimum learning completeness increased from 69.44% in Cycle I to 80.56% in Cycle II. Thus, the application of the mysterious card box-assisted TGT learning model can improve the learning motivation and accounting achievement.

Keywords: *Mysterious card box, learning motivation, learning achievement, teams games tournament.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar akuntansi melalui penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kokami. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Harapan* yang berjumlah 36 siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Sumber data berasal dari guru, siswa, dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Validitas instrumen angket menggunakan validitas konstruk, sedangkan instrumen tes menggunakan validitas isi. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif komparatif untuk data kuantitatif dan analisis kritis untuk data kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila motivasi belajar minimal mencapai 75% dan prestasi belajar minimal mencapai 75% dengan nilai KKM 78. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kokami dapat meningkatkan: 1) motivasi belajar. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata motivasi belajar dari siklus I sebesar 68,01% menjadi 78,09% pada siklus II; 2) prestasi belajar akuntansi pada SK Mengelola Dokumen Transaksi. Peningkatan prestasi belajar akuntansi ranah kognitif meningkat pada siklus I dari 69,44% siswa yang mencapai nilai tuntas menjadi 80,56% siswa yang mencapai nilai tuntas pada siklus II. Simpulan penelitian ini adalah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kokami dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar akuntansi.

Kata kunci: Kokami, motivasi belajar, prestasi belajar, *teams games tournament*.

***Nama instansi disamarkan**

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia merupakan salah satu aspek penunjang pembangunan nasional. Pembangunan nasional dilakukan dengan adanya kolaborasi dari berbagai unsur, seperti infrastruktur yang memadai, SDA yang memadai, serta SDM yang berkualitas. Terutama pada era MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) sekarang ini, daya saing SDM menjadi semakin ketat. Hal ini disebabkan, SDM lokal tidak hanya akan bersaing dengan SDM lokal lainnya,

namun juga harus bersaing dengan SDM regional, yakni sesama negara ASEAN.

Mardapi (2012: 3) menjelaskan, kualitas pendidikan dilihat pada kemampuan lulusannya, kemampuan tersebut terdiri atas aspek pengetahuan, keterampilan, dan perilaku. Oleh karena itu, untuk menghasilkan SDM berkualitas diperlukan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Pasal (4) tentang Guru dan Dosen

menjelaskan bahwa kedudukan guru sebagai tenaga profesional, berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran guru sebagai agen pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Guru sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) berperan sebagai fasilitator, motivator, pemacu, dan pemberi insiprasi belajar bagi siswa. Gurulah yang merencanakan kegiatan pembelajaran di sekolah, memberi motivasi dan memacu siswanya untuk giat dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana kondusif untuk mendukung siswa mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru mempunyai peran utama dalam kegiatan pembelajaran.

Peran guru amatlah penting dalam menggerakkan dan memberikan pemahaman kepada siswa agar siswa mampu menguasai suatu kompetensi. Selain itu guru harus berperan sebagai motivator dalam pembelajaran. Mulyasa (2007: 58) menjelaskan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang

tinggi. Adanya kesungguhan siswa dalam belajar menjadikan tujuan pembelajaran akan tercapai, salah satu tujuan pembelajaran tersebut yakni peningkatan prestasi belajar.

Prestasi belajar merupakan hasil dari usaha belajar yang dilakukan siswa, menunjukkan sejauh mana pemahaman dan keterampilan siswa dalam menguasai suatu materi pembelajaran. Menurut Uno (2008: 29) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi upaya siswa meraih prestasi belajar di sekolah, yakni faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Salah satu faktor ekstern yang memengaruhi siswa dalam belajar adalah metode mengajar yang diterapkan oleh guru.

Metode mengajar yang diterapkan guru dalam pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar karena dapat memengaruhi siswa untuk memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Apabila metode mengajar yang diterapkan guru menyenangkan, siswa akan lebih semangat dan mudah menyerap materi pembelajaran. Jika siswa senang dalam mempelajari suatu

hal, maka motivasi akan timbul dalam dirinya. Oleh karena itu, guru perlu mengupayakan agar metode mengajar yang diterapkan mempunyai unsur untuk membuat siswa tertarik dan senang sehingga hal tersebut akan meningkatkan motivasi belajarnya.

Motivasi dan prestasi belajar amatlah penting bagi kelangsungan kegiatan belajar akuntansi. Pentingnya motivasi belajar akuntansi antara lain dapat menyadarkan siswa bahwa belajar akuntansi merupakan kebutuhan untuk meraih cita-cita di masa depan, sehingga mampu mengarahkan kegiatan siswa untuk belajar dengan bersungguh-sungguh dan mencapai prestasi belajar yang baik. Prestasi belajar akuntansi menunjukkan kecakapan dan kemampuan siswa dalam menguasai materi akuntansi. Pentingnya prestasi belajar akuntansi adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menguasai dan memahami materi akuntansi yang telah diajarkan oleh guru sehingga dapat dijadikan sebagai alat evaluasi bagi guru dalam pembelajaran akuntansi.

Setiap siswa tentunya menginginkan prestasi belajar yang baik. Namun, untuk mencapai prestasi belajar yang baik diperlukan usaha optimal untuk mencapainya. Salah satunya dengan menumbuhkan dorongan atau motivasi

dalam diri siswa terhadap pembelajaran akuntansi. Motivasi merupakan salah satu komponen pendorong siswa untuk memperoleh prestasi yang baik di sekolah. Motivasi antara satu siswa dengan siswa lainnya bisa saja berbeda tingkatannya karena didasarkan atas motif ataupun kebutuhan siswa itu sendiri. Hal ini didasarkan pada *Achievement Theory McClelland* (Majid, 2014: 318) yang menyatakan bahwa motivasi itu berbeda-beda sesuai dengan kekuatan kebutuhan seseorang akan prestasi yang ingin diraihnya.

Fenomena yang terjadi di SMK Harapan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan pembelajaran akuntansi yang berlangsung selama ini masih berpusat pada guru (*teacher centered*), guru belum banyak melibatkan siswa dalam kegiatan belajar.

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa cenderung ribut sendiri dan perhatian siswa belum semuanya tertuju pada guru. Ketika guru memberi tugas kepada siswa, hanya beberapa siswa yang akan mengerjakan tugas tersebut hingga tuntas, sedangkan siswa yang lain tidak mau mengerjakan sehingga suasana pembelajaran akuntansi masih belum kondusif. Data hasil

angket motivasi awal menunjukkan rata-rata persentase motivasi belajar siswa sebesar 50,87% dan masuk dalam kategori rendah.

Tidak adanya variasi metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru membuat siswa merasa kurang bersemangat dalam belajar. Selama ini guru hanya memaparkan materi di depan kelas kemudian memberi tugas kepada siswa untuk dikerjakan. Guru juga belum banyak memanfaatkan media yang menarik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran akuntansi dirasa kurang menarik oleh siswa. Selain itu, prestasi belajar siswa juga masih rendah. Sebagian besar siswa belum tuntas dalam penguasaan materi akuntansi yang diajarkan. Hal ini ditunjukkan oleh data hasil observasi awal bahwa 23 dari 36 siswa (36,11%) belum mencapai nilai tuntas pada mata pelajaran akuntansi.

Rendahnya prestasi belajar akuntansi siswa dipengaruhi oleh rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Motivasi dan prestasi merupakan hal yang saling berkaitan. Uno (2008: 28) menyatakan bahwa motivasi menentukan ketekunan belajar, siswa yang mempunyai motivasi dalam dirinya akan berusaha mempelajari sesuatu dengan baik dan tekun dengan harapan mampu

memeroleh hasil yang baik. Ketekunan belajar tersebut mampu memengaruhi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang baik. Apabila siswa mempunyai motivasi yang tinggi dalam dirinya, maka ia akan terdorong untuk belajar dan berkeinginan meraih prestasi yang baik. Sebaliknya, apabila siswa mempunyai motivasi belajar yang rendah menyebabkan siswa malas untuk belajar, tidak mempunyai dorongan untuk belajar, bahkan untuk memahami materi pembelajaran sekalipun.

Selain kurangnya variasi metode dan pemanfaatan media, pembelajaran akuntansi yang selama ini masih berpusat pada guru (*teacher centered*) juga menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Kegiatan tanya jawab ataupun diskusi kelompok masih jarang dilakukan, sehingga interaksi antara siswa dengan guru maupun interaksi siswa yang satu dengan siswa lainnya masih kurang dan siswa menjadi pasif. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak mau memerhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung.

Kondisi yang terjadi pada kelas X Akuntansi 2 SMK Harapan jika dibiarkan terus menerus akan berdampak buruk bagi kegiatan pembelajaran. Diperlukan adanya perbaikan metode pembelajaran yang

melibatkan peran aktif siswa dan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi. Apabila siswa telah memiliki motivasi belajar, maka siswa akan terdorong untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru yakni menciptakan proses pembelajaran akuntansi yang kondusif dan menyenangkan serta melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

Guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar sehingga prestasi belajar juga meningkat. Metode pembelajaran yang sudah banyak diterapkan dalam dunia pendidikan adalah metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), salah satunya yakni *Teams Games Tournament* (TGT). Sanjaya (Jayanto, 2013: 3) menjelaskan bahwa TGT mampu mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, mengembangkan kemampuan, mengungkapkan ide dan gagasan, membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, serta meningkatkan keaktifan siswa.

Hal tersebut dapat diperkuat dengan hasil penelitian Rosiana, Sugiharto, & Nugroho (2013: 1) yang menunjukkan

bahwa penerapan metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Begitu pula dengan simpulan Respati, Adi, & Muhtar (2013: 1) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

Menurut Slavin (2011: 166) metode pembelajaran TGT terdiri atas lima tahap kegiatan, yaitu: tahap presentasi kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen akademik (*games tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Kelima tahap tersebut mampu membuat siswa ikut terlibat dalam kegiatan belajar sehingga siswa lebih terdorong dan bersemangat dalam belajar.

Penerapan metode pembelajaran variatif diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar. Selain itu, guru dapat memanfaatkan media dalam menunjang pembelajaran. Terlebih pada kegiatan pembelajaran akuntansi, siswa dituntut untuk dapat memahami pelajaran secara teori dan praktik. Media dapat dijadikan sebagai suatu pengantar untuk

pemahaman materi yang diajarkan kepada siswa dan membuat siswa tertarik.

Rustaman (Rusiana, 2014: 184) menjelaskan media mempunyai arti yang sangat penting dalam pembelajaran karena media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Oleh karena itu, diperlukan media atau alat peraga agar siswa dapat menguasai materi dengan baik. Metode pembelajaran TGT juga dapat dilengkapi dengan media agar pembelajaran yang diterapkan menjadi semakin menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini menerapkan metode pembelajaran TGT dengan berbantu kokami (kotak kartu misterius) sebagai media pembelajarannya untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar akuntansi. Kadir (Suryadi, 2013: 376) menjelaskan bahwa media pembelajaran kokami adalah media pembelajaran inovatif yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Kokami mempunyai kelebihan yaitu menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan merangsang minat serta perhatian siswa.

Kokami merupakan jenis media cetak berupa kartu berisi soal-soal yang dimasukkan dalam amplop kemudian diletakkan dalam kotak, dan setiap siswa harus mengambil kartu soal secara acak untuk dikerjakan. Oleh karena itu, kokami baik untuk digunakan dalam konteks kelas yang heterogen, yakni sebuah kelas yang terdiri atas siswa dengan latar belakang berbeda kadar kemampuannya. Demikian pula dengan kondisi kelas X Akuntansi 2 SMK Harapan yang heterogen kemampuan siswanya mulai dari rendah, sedang hingga tinggi.

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar akuntansi melalui penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kokami (kotak kartu misterius) pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Harapan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Harapan yang berjumlah 36 siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

data kuantitatif dan data kualitatif. Sumber data yang digunakan antara lain berupa: informan, pengamatan peristiwa, dan dokumen /arsip.

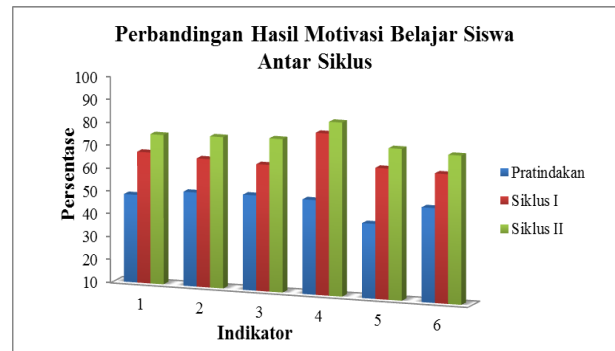
Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi/pengamatan, tes, angket, dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan adalah validitas isi untuk mengukur kevalidan tes, sedangkan validitas konstruk untuk mengukur kevalidan angket. Analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif komparatif untuk data kuantitatif dan teknik analisis kritis untuk data kualitatif. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas empat tahap, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi/pengamatan, dan 4) refleksi. Siklus pertama dan kedua masing-masing dilakukan dalam tiga kali pertemuan selama 6x45 menit.

HASIL PENELITIAN DAN

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran TGT berbantu media kokami dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar akuntansi. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 1. berikut.



Gambar 1. Hasil Motivasi Belajar Siswa Antar Siklus
(Sumber: Data primer yang diolah, 2016)

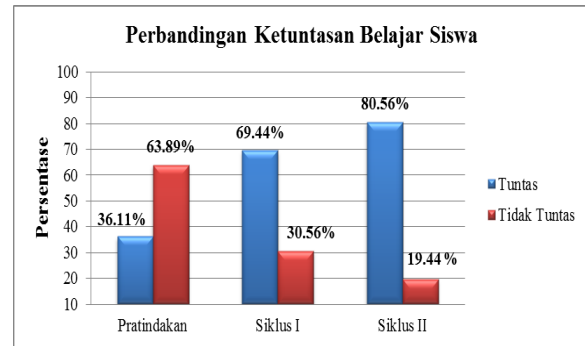
Gambar 1. menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi dari pratindakan, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Motivasi belajar diukur berdasarkan indikator yang disampaikan oleh Uno (2008: 23) meliputi: 1) hasrat dan keinginan berhasil, 2) dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan 3) cita-cita masa depan, 4) penghargaan dalam belajar, dan 5) kegiatan belajar yang menarik, serta 6) lingkungan belajar yang kondusif. Keenam indikator motivasi belajar mengalami peningkatan dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Peningkatan setiap indikator motivasi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Hasrat dan keinginan berhasil mengalami peningkatan dari pratindakan sebesar 48,33% menjadi 67,92% pada siklus I dan menjadi 77,50% pada siklus II.

- 2) Dorongan dan kebutuhan belajar mengalami peningkatan dari pratindakan sebesar 51,11% menjadi 67,36% pada siklus I dan menjadi 78,19% pada siklus II.
- 3) Harapan dan cita-cita masa depan mengalami peningkatan dari pratindakan sebesar 51,67% menjadi 68,70% pada siklus I dan menjadi 77,78% pada siklus II.
- 4) Penghargaan dalam belajar mengalami peningkatan dari pratindakan sebesar 51,39% menjadi 68,06% pada siklus I dan menjadi 80,83% pada siklus II.
- 5) Kegiatan belajar yang menarik mengalami peningkatan dari pratindakan sebesar 42,78% menjadi 67,89% pada siklus I dan menjadi 77,00% pada siklus II.
- 6) Lingkungan belajar yang kondusif mengalami peningkatan dari pratindakan sebesar 51,48% menjadi 68,15% pada siklus I dan menjadi 77,22% pada siklus II.

Rata-rata persentase motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Rata-rata persentase pratindakan sebesar 49,46% menjadi 68,01% pada siklus II dan 78,09% pada siklus II. Penerapan metode TGT

berbantu media kokami juga dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa pada ranah kognitif. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Perbandingan Ketuntasan Belajar Ranah Kognitif Siswa
(Sumber: Data primer yang diolah, 2016)

Gambar 2. menunjukkan bahwa prestasi belajar akuntansi siswa mengalami peningkatan setelah adanya penerapan metode TGT berbantu media kokami. Peningkatan prestasi belajar tersebut dipengaruhi oleh peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi. Sardiman (2014: 85) menyatakan terdapat empat fungsi motivasi dalam belajar yakni: 1) mendorong manusia untuk berbuat, 2) menentukan arah perbuatan, 3) menyeleksi perbuatan, 4) pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Oleh karena itu, siswa yang telah mempunyai motivasi dalam dirinya akan berusaha untuk mencapai prestasi belajar yang baik.

Dari gambar 2. yang telah disajikan, diperoleh informasi bahwa penerapan metode pembelajaran TGT berbantu media kokami dapat meningkatkan ketuntasan prestasi belajar akuntansi siswa yang mencakup ranah kognitif. Pada pratindakan sebanyak 13 siswa (36,11%) yang mencapai nilai tuntas, lalu meningkat pada siklus I menjadi 25 siswa (69,44%) dapat mencapai nilai tuntas dan pada siklus II meningkat menjadi 29 siswa (80,56%) yang dinyatakan tuntas.

Pembahasan

Penerapan metode pembelajaran TGT berbantu media kokami pada siswa kelas X Akuntansi 2 dapat melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Metode TGT terdiri atas beberapa komponen yakni: 1) presentasi kelas, 2) belajar dalam kelompok, 3) permainan, 4) turnamen, dan 5) penghargaan kelompok. Melalui metode TGT siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan diskusi kelompok karena siswa saling bekerja sama untuk memecahkan persoalan.

Penerapan TGT pada penelitian ini menggunakan media kokami. Media kokami digunakan pada saat pelaksanaan turnamen akademik. Media kokami adalah media pembelajaran berupa kotak dan kartu. Kartu

tersebut berisi soal maupun perintah yang dimasukkan ke dalam amplop. Kemudian amplop diletakkan pada sebuah kotak sehingga siswa tidak mengetahui isi dari amplop tersebut. Setiap siswa harus mengambil secara acak kartu soal dan mengerjakan soal tersebut. Hal itu akan membuat siswa penasaran karena siswa belum mengetahui isi amplop. Siswa yang penasaran akan tertarik untuk terus menjawab kartu misterius di dalam kotak sehingga siswa menjadi lebih antusias saat mengerjakan/menjawab soal pada turnamen akademik.

Pada akhirnya penerapan metode TGT berbantu media kokami dalam pembelajaran akuntansi terbukti dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar akuntansi. Keaktifan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi dalam dirinya. Motivasi tersebut menimbulkan kesadaran dan dorongan belajar serta keinginan siswa untuk memahami materi pembelajaran sehingga hal tersebut mampu meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Nugroho dan Rahman (2013: 164) bahwa motivasi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan TGT lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar siswa

yang mengikuti pembelajaran tanpa penerapan TGT. Hasil penelitian Saputra, Hikamah, & Rohman (2013: 119) juga menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif TGT dengan menggunakan media kokami sebagai media pembelajarannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah melalui penerapan metode TGT berbantu media kokami, motivasi dan prestasi belajar siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Harapan meningkat. Secara rinci kesimpulan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penerapan metode TGT berbantu media kokami dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar siswa dari tahap pratindakan yang masih rendah meningkat menjadi 68,01% pada siklus I dan menjadi 78,09% pada siklus II.
2. Penerapan metode TGT berbantu media kokami dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan prestasi belajar siswa ranah kognitif dari tahap

pratindakan yang masih rendah meningkat menjadi 69,44% atau sebanyak 25 siswa yang mencapai nilai tuntas pada siklus I dan pada siklus II menjadi 80,56% atau sebanyak 29 siswa yang mencapai nilai tuntas.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat memanfaatkan media kokami untuk pembelajaran secara mandiri atau kelompok.
- b. Siswa sebaiknya saling bekerja sama saat diskusi kelompok untuk menyelesaikan tugas kelompok sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru.
- c. Siswa harus meningkatkan keberanian dan keaktifan dalam berpendapat di depan kelas dan berani bertanya kepada guru apabila masih terdapat kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Penerapan metode pembelajaran TGT berbantu media kokami dapat dijadikan sebagai masukan dalam

pelaksanaan pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

- b. Guru dapat menerapkan berbagai variasi metode pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif agar pembelajaran lebih menarik sehingga motivasi siswa untuk belajar menjadi tinggi dan siswa dapat menghasilkan prestasi yang maksimal.
- c. Interaksi dan kerja sama antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar harus ditingkatkan lagi agar suasana belajar menjadi lebih kondusif dan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah sehendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif agar siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan menghasilkan prestasi yang maksimal.
- b. Kepala sekolah sehendaknya melengkapi perpustakaan dengan pengadaan buku model pembelajaran inovatif agar menambah wawasan

guru untuk diterapkan di kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Jayanto, I.D., & Sukirno. (2013). Penerapan Pembelajaran TGT dengan Akuntapoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa MAN Yogyakarta III. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, XI (2).
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Mulyasa, E. (2007). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Rosdakarya.
- Nugroho, D.R., & Rahman, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesenian*, 1(1), 161-165.
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Respati, A.D., Adi, W., & Muhtar. (2013). Penerapan Model Pembelajaran

- Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 1(2), 1-10.
- Rosiana, W., Sugiharto, & Nugroho, A. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan Media Modul untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Koloid di SMAN 1 Kartasura Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2 (4) : 1-5.
- Rusiana, Y. (2014). Penggunaan Media Kokami Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(4), 183-192.
- Saputra, F., Hikamah, S.R., & Rohman, M. (2013). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Media Kokami dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Bioshell: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), 110-121.
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung : Rajagrafindo Persada.
- Slavin, R.E (2011). *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suryadi. (2013). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Kokami terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Sains*, 1(4): 375-381.
- Uno, H.B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya* Jakarta : Bumi Aksara.

PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh Pembimbing I dan
Pembimbing II.

Surakarta, 21 Juli 2016

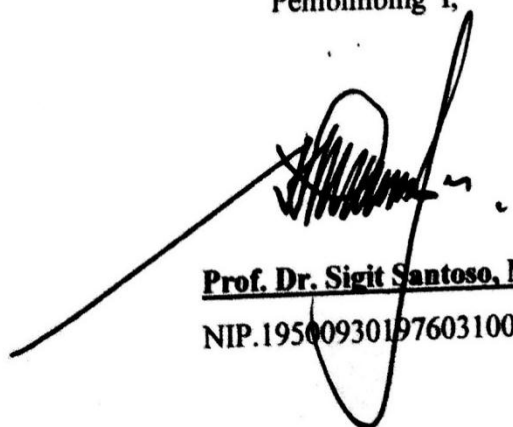
Pembimbing II,



Binti Muchsini, S.Pd., M.Pd., M.Si

NIK. 1979092720130201

Pembimbing I,



Prof. Dr. Sigit Santoso, M.Pd.

NIP.195009301976031004